

BAB VII

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil *literature review* mengenai pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja, dapat ditarik kesimpulan bahwa perilaku remaja dapat dipengaruhi oleh kecanduan bermain *game online*. Faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* adalah rendahnya *self-esteem*, rendahnya efikasi diri, keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah, ketidakmampuan mengatur prioritas, serta kurangnya *self control* dalam diri remaja.

Sedangkan faktor yang mempengaruhi perilaku yaitu: faktor personal (biologis, sosiopsikologis), faktor situasional (ekologis, rancangan dan arsitektural, temporal, teknologi, suasana perilaku, sosial, stimuli yang mendorong dan memperteguh perilaku, dan psikosial).

B. Saran

1. Bagi Profesi Keperawatan

Bagi perawat diharapkan selalu berpegang teguh pada konsep komprehensif saat memberikan pelayanan kepada pasien yang terkena dampak kecanduan *game online*, banyak faktor hendaknya diperhatikan secara teliti agar dapat memberikan pelayanan yang baik.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil pengkajian ini dapat dipergunakan sebagai bahan referensi guna pengembangan penelitian dan salah satu acuan dalam pelaksanaan catur dharma perguruan tinggi, serta menambah literatur kepustakaan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggali data secara kualitatif agar dapat menggali lebih dalam tentang persepsi yang dialami oleh remaja yang terkena dampak kecanduan *game online*.

